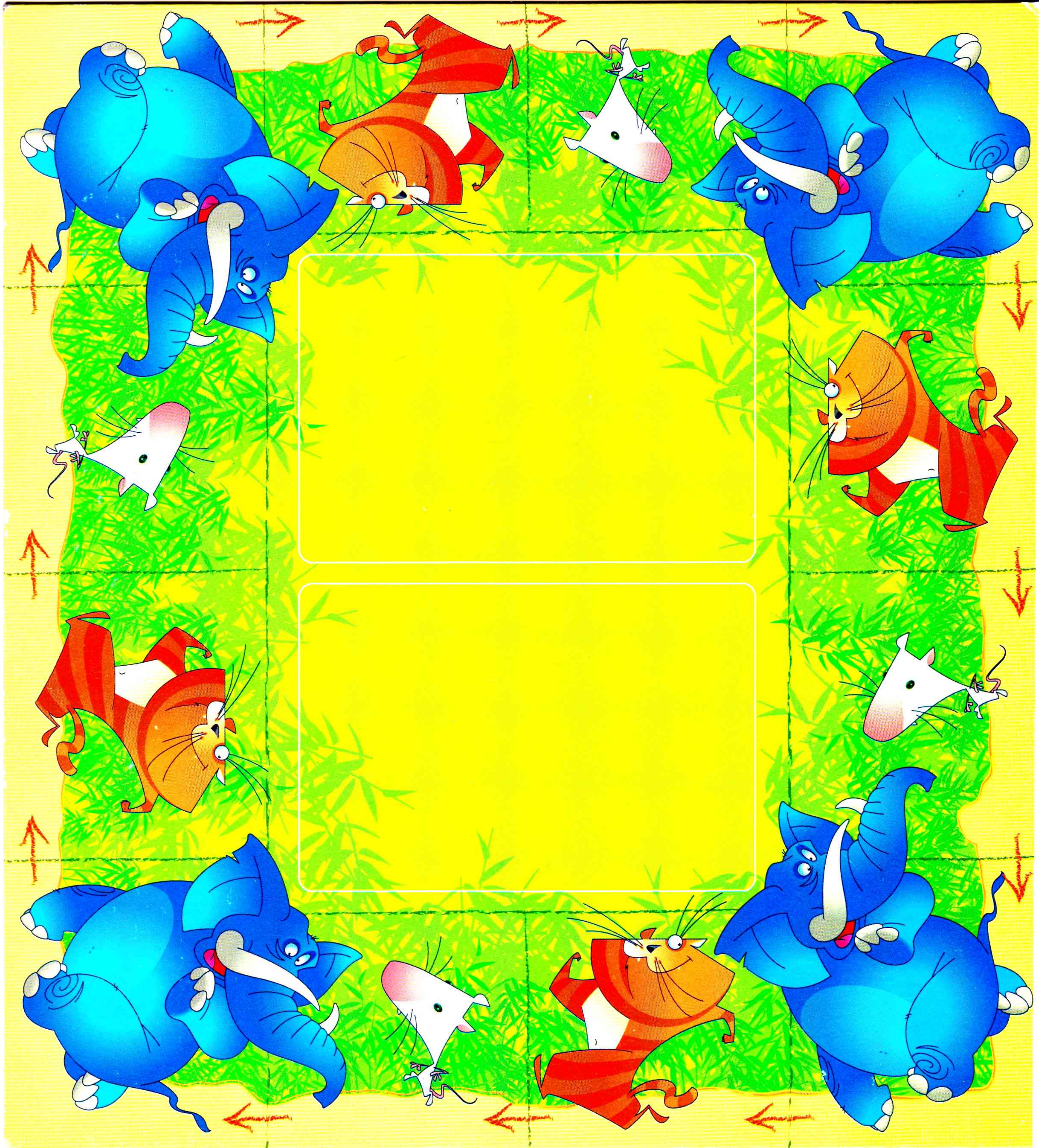




Автор идеи Лизбет Бос
Художник Дмитрий Литвин
Дизайнеры Игорь Ловцов, Артем Юркевич
Руководитель проекта Екатерина Панаева
Выпускающий редактор Ольга Юсова
Верстальщики Александр Прохоров, Ксения Соколовская
ЗАО «Степ Пазл».
142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 647-08-97, www.StepPuzzle.ru
© ЗАО «Степ Пазл», 2016
© Лизбет Бос, 2016
© Д. Е. Литвин, иллюстрации, 2016
STEP puzzle COMPANY
Настольная игра для детей старше 6 лет
ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ
Правила игры
АВТОР
ЛИЗБЕТ БОС
STEP puzzle COMPANY



Уважаемые взрослые!

Количество игроков: 2–5.
Образовательные цели: стимулирование логического мышления, планирования, внимания.

История. Законы джунглей беспощадны. Обитатели либо спасаются бегством, либо сами выступают в роли преследователей. Мышка пугает слона, кошка охотится на мышку, но если кошка не будет осторожна, слон может её растоптать.

В комплект входит: 45 карт (по 15 карт с мышкой, кошкой, слоном). Планшет для колоды с последовательностью ходов. 6 деревянных фишек (по 3 с изображениями кота, мыши и слона).

Цель игры. Набрать наибольшее количество очков.

Подготовка к игре. Положите все 6 фишек картинками вниз. Каждый игрок вслепую берёт одну фишку, смотрит, что на ней изображено, и кладёт её перед собой рисунком вниз. Это фишка с его целевым животным.

Тщательно перетасуйте карты. Все карты распределяются следующим образом: поочерёдно каждый игрок получает по одной карте, после этого одна карта кладётся на планшет, формируя общую колоду. Карты раздаются далее, пока вся стопка карт не будет распределена между игроками (не забывайте добавлять по карте в колоду!) в равном количестве. Лишние карты также кладутся в колоду. Колода помещается рубашкой вверх на середину планшета.

Ход игры. Фишка с целевым животным у каждого игрока говорит о том, карты с каким животным нужно будет собрать. Карты находятся у игроков в руках.








В каждом раунде открывается одна карта из колоды и размещается рядом на планшете.

Вы можете атаковать эту карту или пасовать. Приняв решение, все игроки выкладывают по одной карте из имеющихся на руках лицом вниз на стол. После того как все участники положили по карте, карты открываются.

Порядок такой: кошка охотится на мышку, мышка пугает слона, а слон может растоптать кошку.

Таким образом, если, к примеру, выпала карта с кошкой, её можно атаковать картой с кошкой с более высоким номером (10) или слоном. Если другие игроки также положили карту со слоном, то выигрывает слон с самым большим номером (в данном случае игрок, положивший карту со слоном с номером 5). Все выложенные карты с мышками в этом раунде проигрывают раунд, так как кошка съедает мышку.



Игрок, выигравший раунд, забирает все карты (в том числе, и открытую карту на планшете) и кладёт их перед собой на стол лицом вниз. Если выигрышную карту положили несколько игроков, карты откладываются в колоду «сброс». Если ни один игрок не выиграл раунд, карты также откладываются.



Специальная карта X (икс). Если игрок пойдёт специальной картой, он сам может установить её ценность, которая позволит выиграть или проиграть раунд после того, как будут открыты все карты. Но эта ценность не принимается во внимание при подсчёте окончательного счёта — специальные карты очков не приносят.

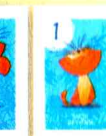
Окончание игры. Игра заканчивается, когда все игроки сыграют все свои карты.

Подсчёт очков. Теперь подсчитайте все числа на картах, на которых изображено ваше целевое животное. Подсчитайте сумму чисел на картах с изображением противника вашего целевого животного. Вычтите из первой суммы вторую.
Побеждает игрок, набравший самое большое число очков.

Пример:







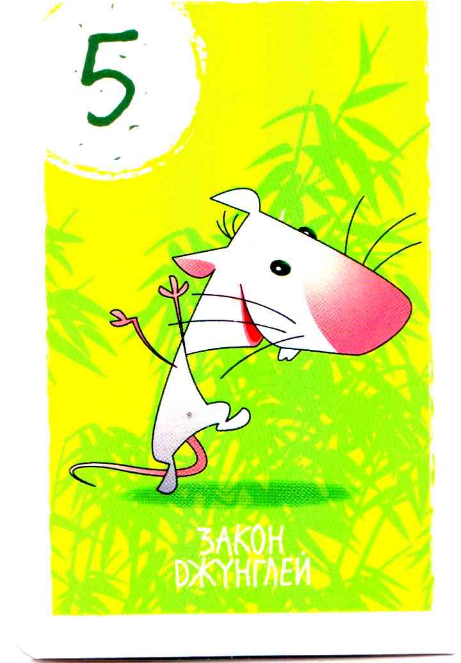


У этого игрока целевое животное — мышка.
Сумма очков по картам с мышкой (целевое животное): 16.
Сумма очков по картам с кошкой (противником): 5.
Карты со слонами (нейтральное животное) очков не приносят.
Общий счёт: 16 – 5 = 11 очков.

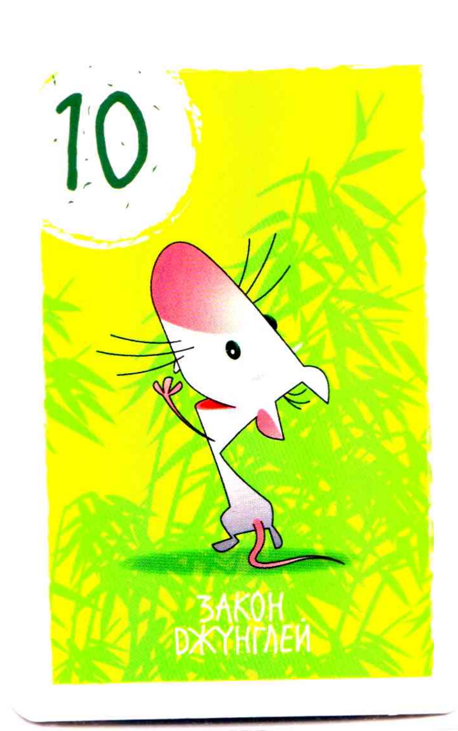
Вариант. Если вы играете с детьми младшего возраста, то можете просто сосчитать число собранных карт с мышкой и вычесть число карт с кошкой.
В приведённом выше примере у этого игрока 4 карты с мышкой и 2 карты с кошкой. Общий счёт: 4 – 2 = 2 очка.


5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


X
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

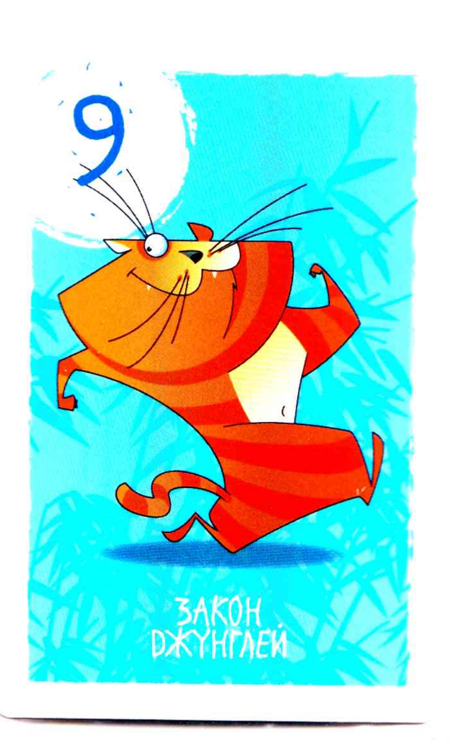

11
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


10
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


6
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

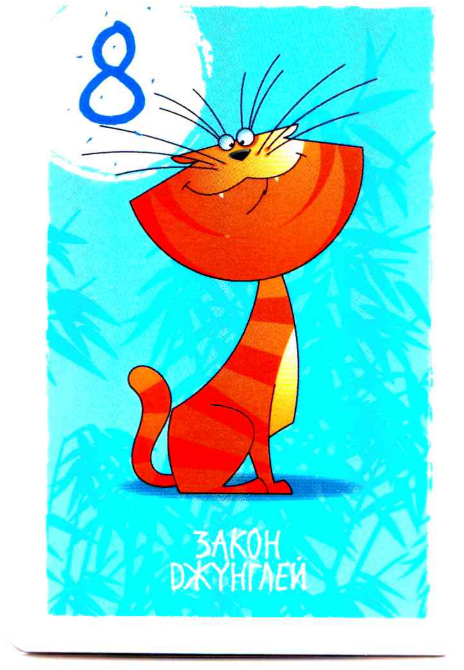

9
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

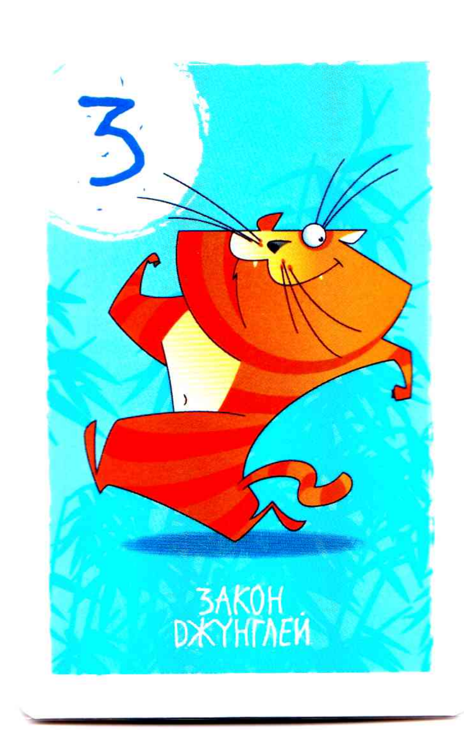

9
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

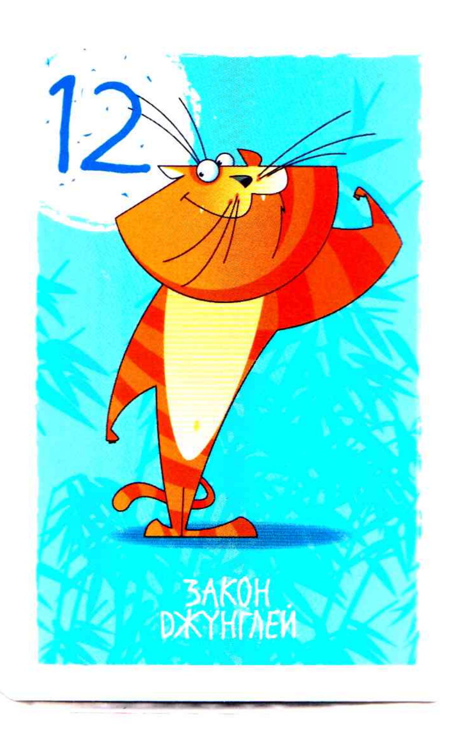

2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

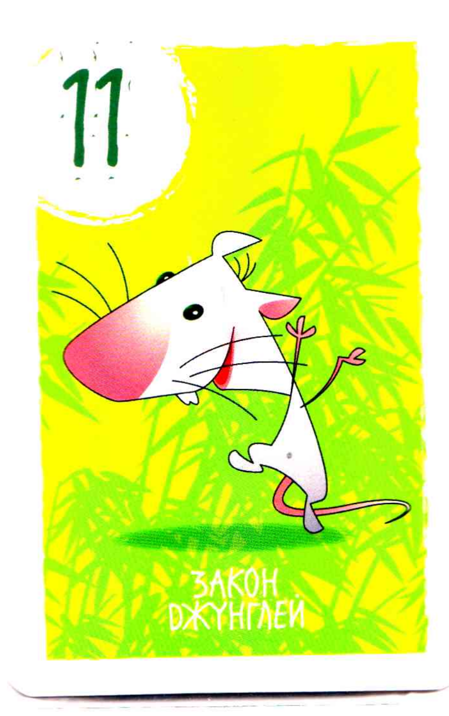

10
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

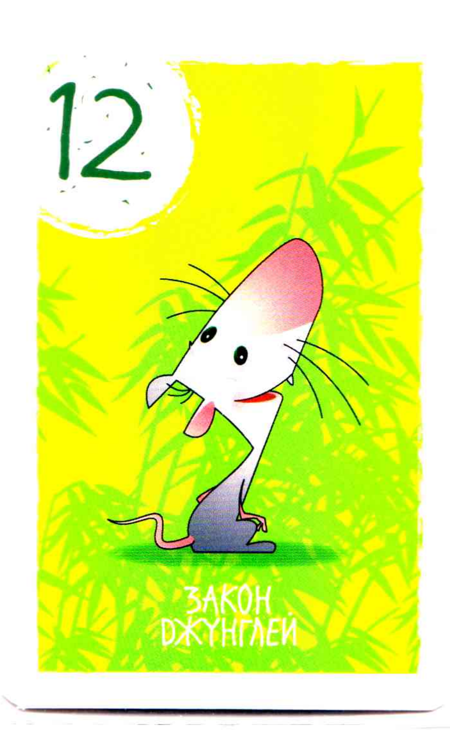

8
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


3
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


12
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


11
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

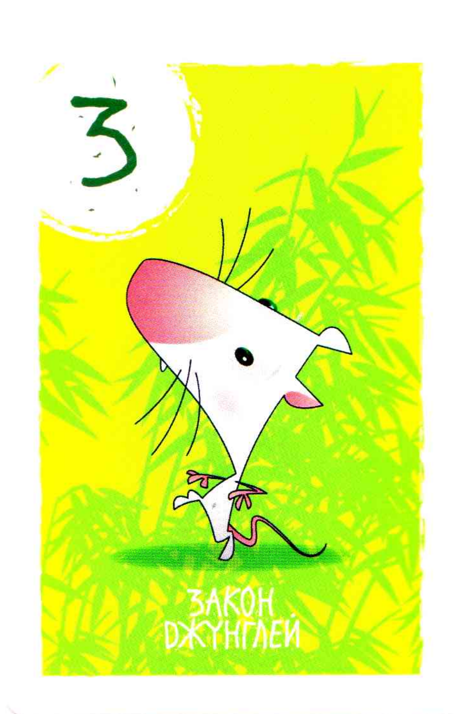

12
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


4
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


4
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


11
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

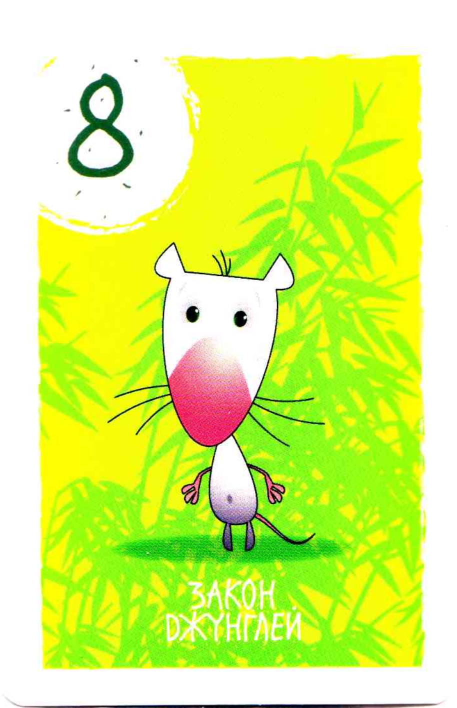

5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

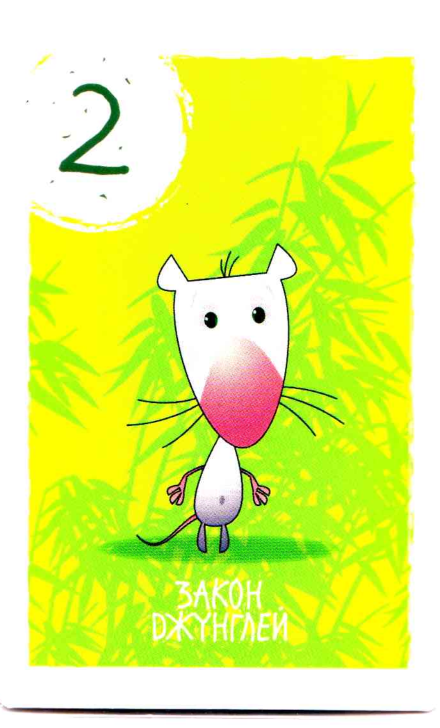

3
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

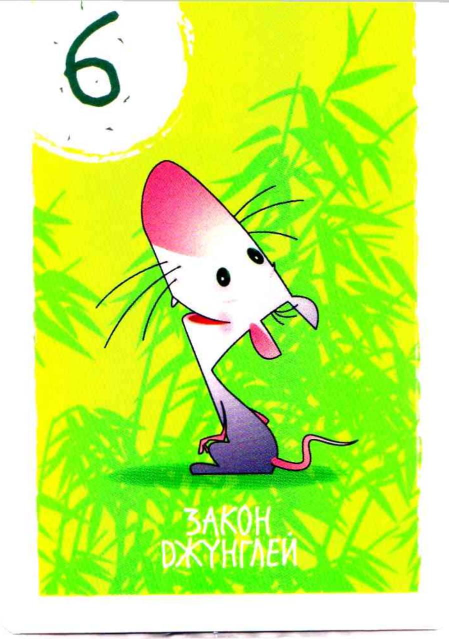

7
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

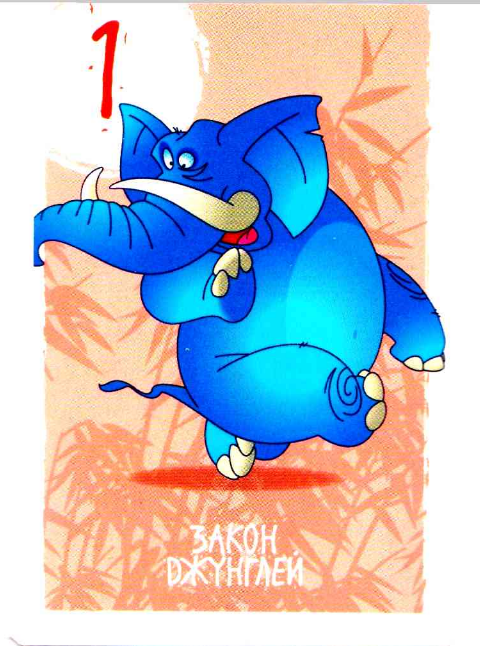

12
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

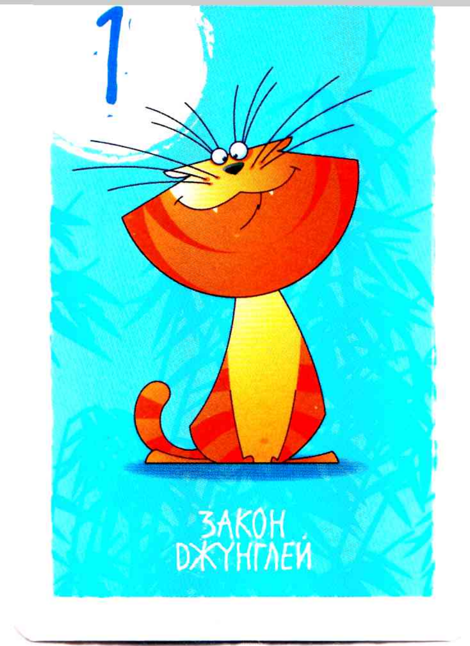

1
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


8
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


6
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


1
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


1
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


6
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

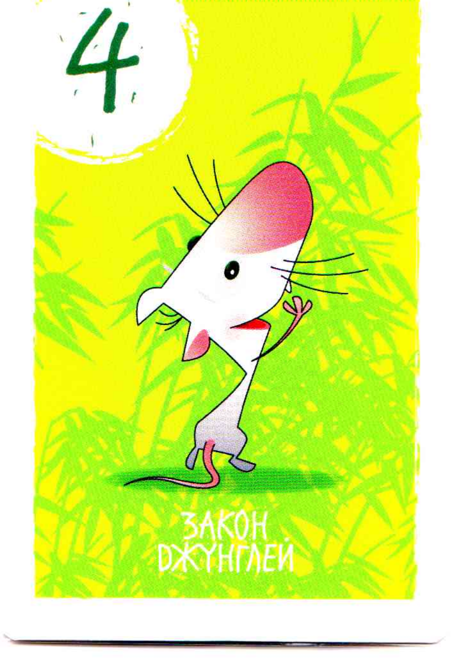

7
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


9
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

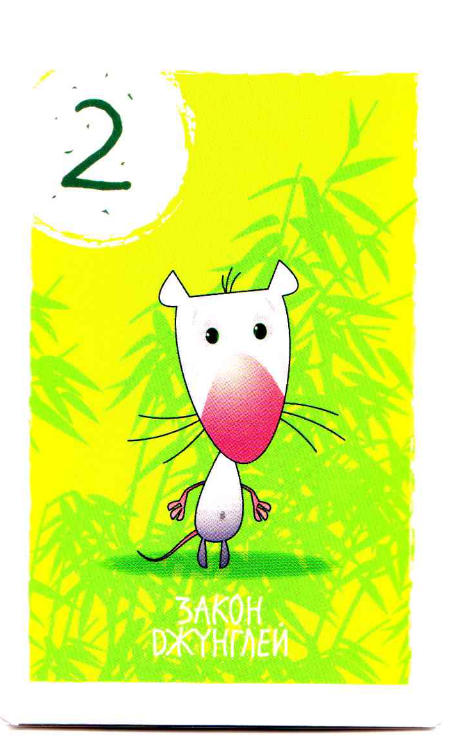

X
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


3
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


5
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


4
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


10
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ

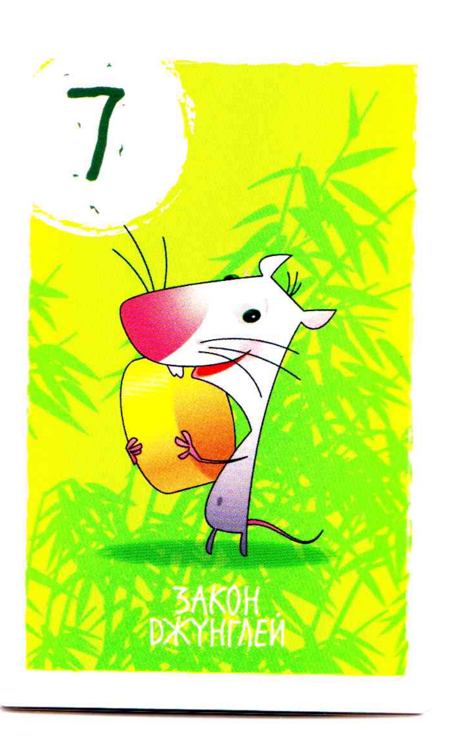

2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


X
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


8
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


2
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ


7
ЗАКОН
ДЖУНГЛЕЙ